NES-ZE-FAH

TO THE EARTH™

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI

Dit officiele zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouwbaarheid en entertainment waarde. Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit ecn compleet en passend Nintendo systeem waarborgt.

Fijn dat je de spelcassette "To the Earth ™" van het Nintendo Entertainment System™ hebt gekozen. Dit is een spel voor de Zapper.™

Spelbeschrijving

Het is het jaar 2050. De aarde is het slachtoffer geworden van een bacteriologische aanval van de Raggosians. De aarde wordt bedreigd.JOUW OPDRACHT: Stuur je ruimteschip, de Tempest, veilig naar de aardeen lever daar een speciale anti- bacteriologische agent af om de Raggosians te neutraliseren. Het is niet makkelijk. Om deze agentsamen te stellen moet je de planeten Uranus, Saturnus, Jupiter en de aarde aandoen om speciale mineralen op te halen. De Raggosians zullenproberen je tegen te houden. VEEL GELUK!

Lees deze gebruiksaanwijzing goed door voor je begint met spelen en bewaar hem zodat je later nog eens iets op kunt zoeken.

1. WAARSCHUWING

A. Deze spelcassette is uiterst gevoelig. Bewaar hem niet bij te hoge of te lage temperaturen. Haal hem vooral niet uit elkaar.

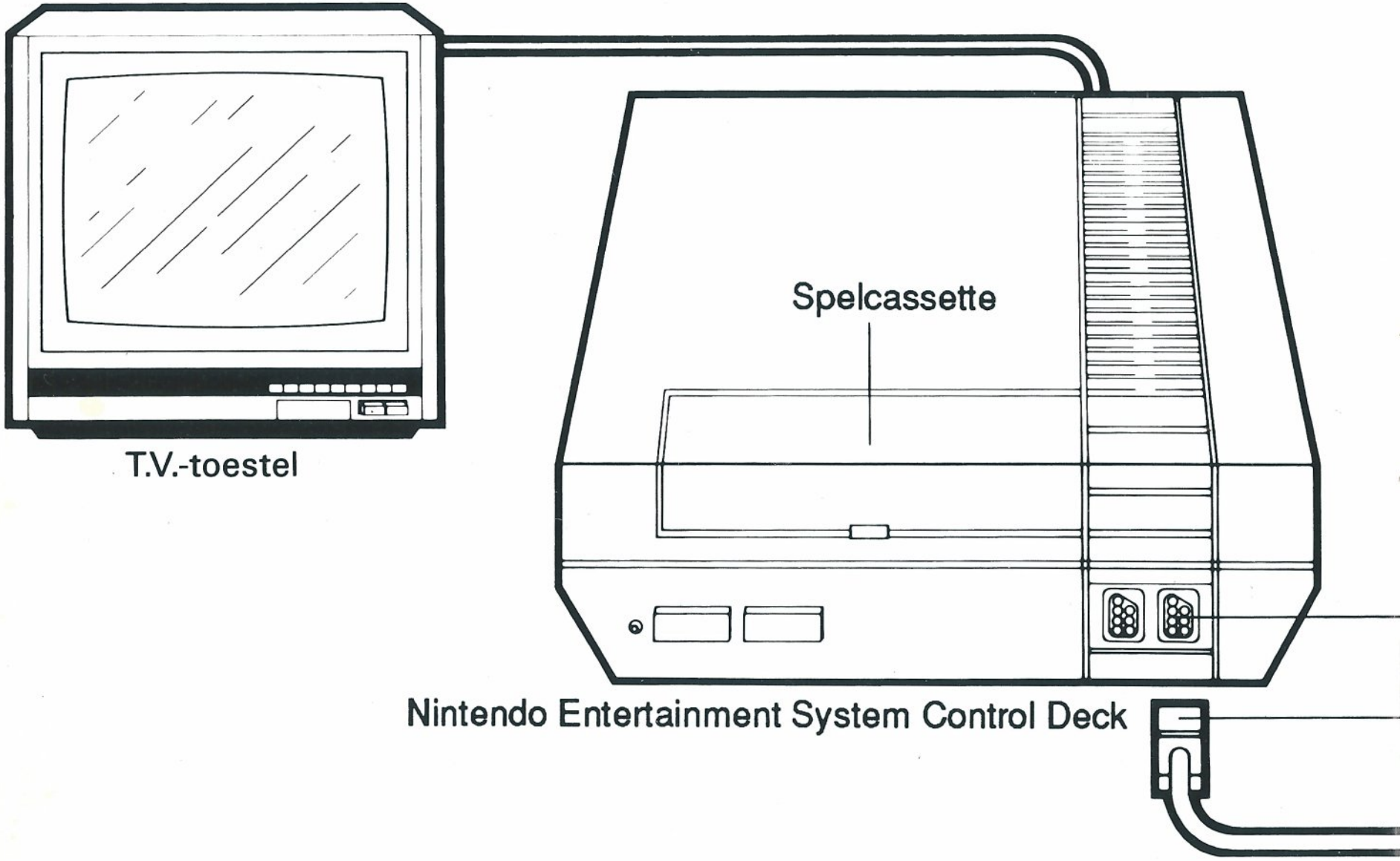
B. Kom niet aan de electrische contacten. Houdt hem uit de buurt van water, anders beschadig je het spel.

C. Maak hem niet schoon met benzine, thinner,alcohol of andere vluchtige schoonmaakmiddelen.

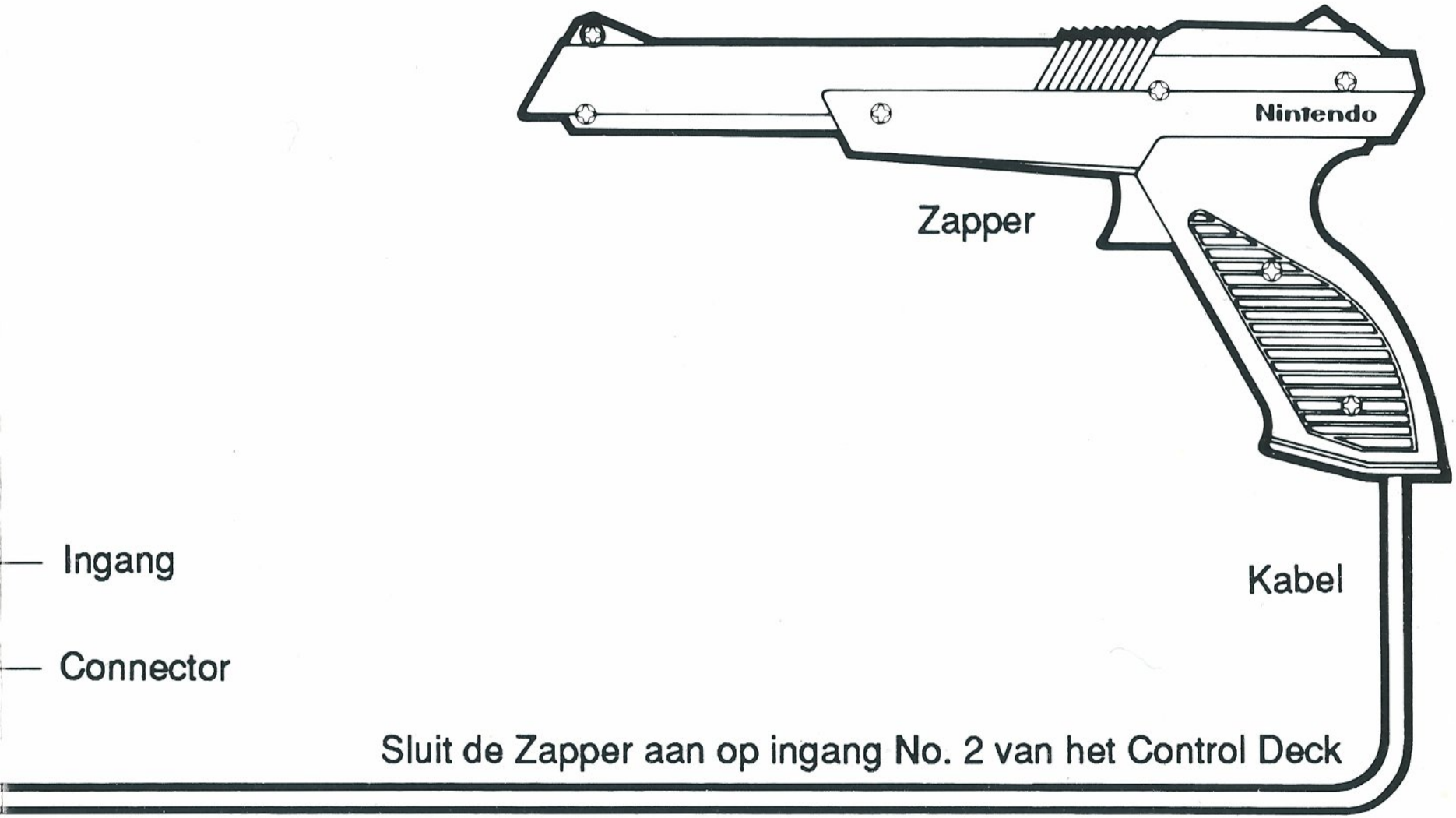
N.B.: Nintendo behoud zich het recht voor om, zonder aankondiging vooraf, de produkten of verpakkingen te wijzigen

© 1989 Nintendo

2. DE ZAPPER AAN HET NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



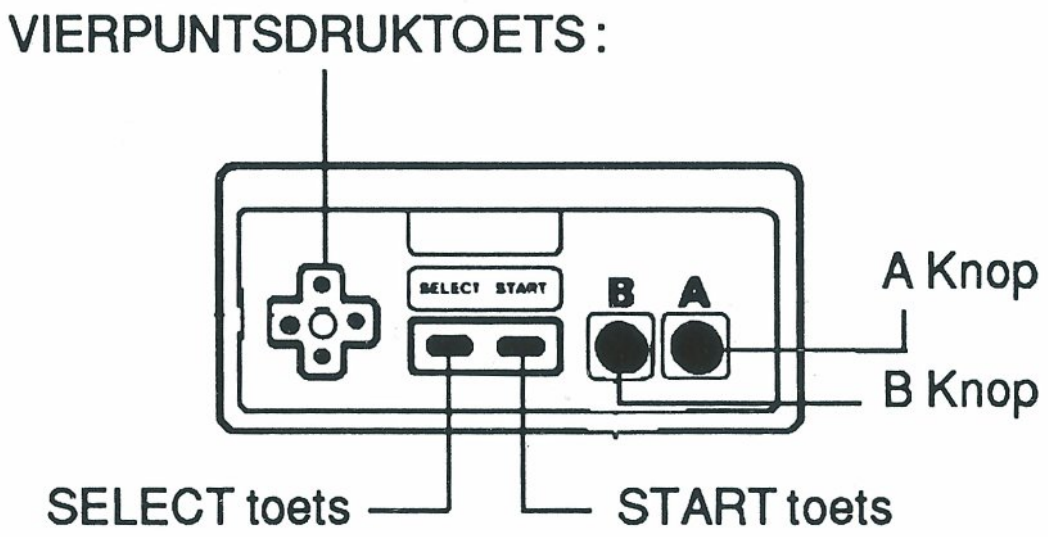
CONTROL DECK AANSLUITEN



Sluit de Zapper aan op ingang No. 2 van het Control Deck

3. DE CONTROLLER EN SPELINSTRUCTIES

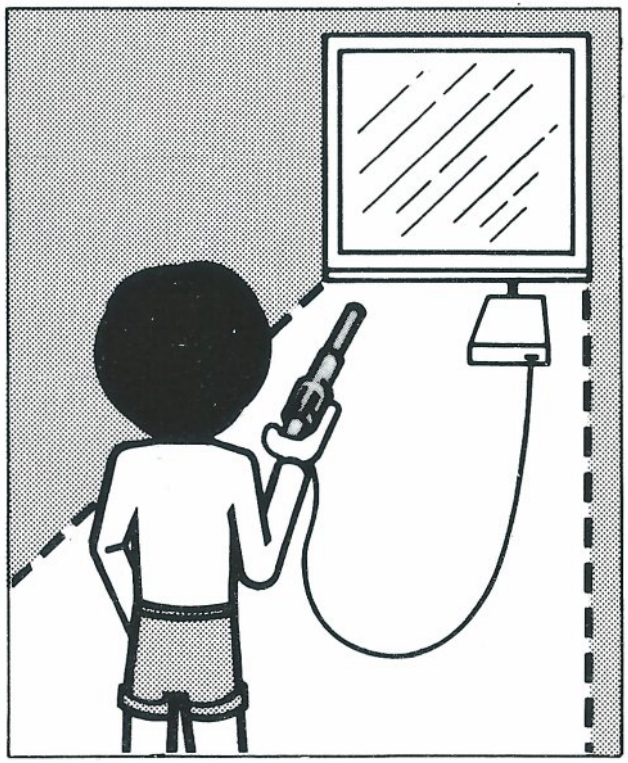
Controller 1



Controller 1 - Met de START toets kun je in het spel pauzeren.
Sluit de Zapper aan op Ingang 2 - Wordt gebruikt om het spel te starten en vijandige schepen te vernietigen.

Pauze: Druk als je wilt pauzeren op de START toets van Controller 1.
Druk nog een keer op START om verder te spelen.

4. HOE BEDIEN JE DE ZAPPER



Bereik: ongeveer 2 meter.

* Het bereik hangt voornamelijk af van de grootte van je TV.

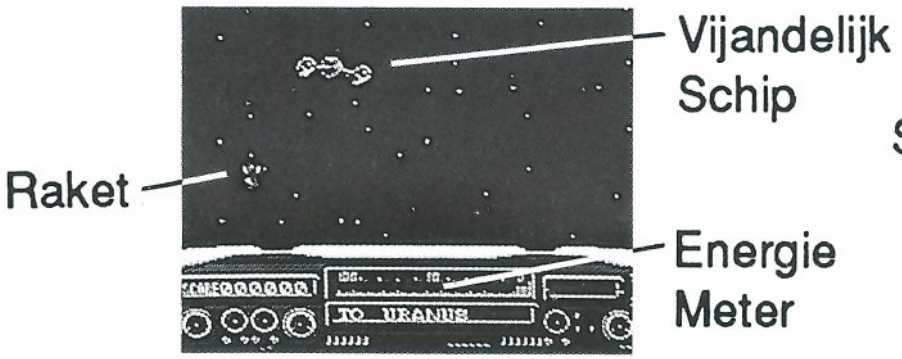
Het TV scherm bijstellen

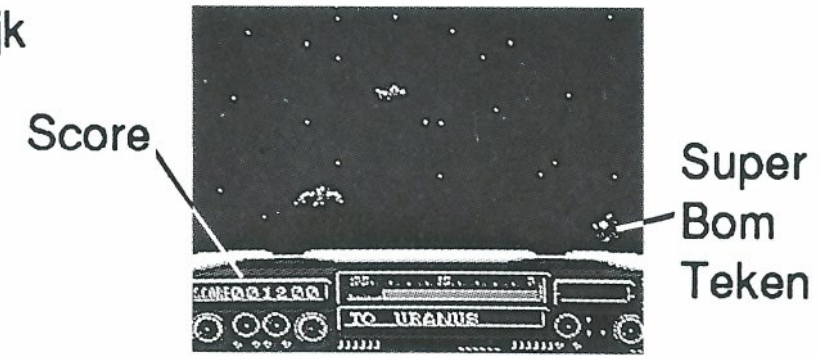
* Het contrast en de helderheid moeten altijd goed afgesteld zijn. Anders kan het spel niet goed functioneren.

Starten / Doorgaan met het spel

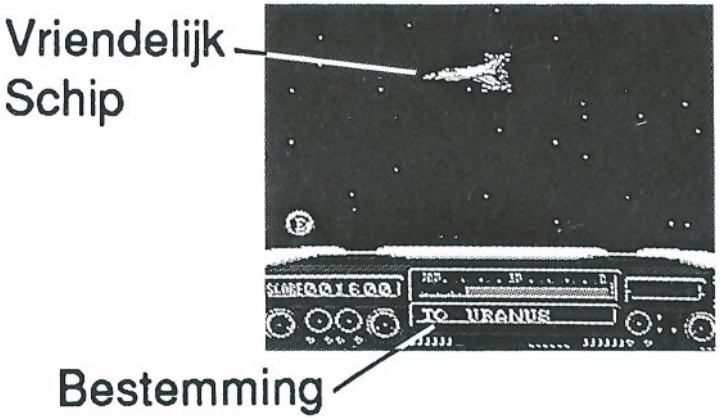
* Schiet met de zapper op het scherm om te starten.
  Als je al je energie kwijt bent , zie je CONTINUE (Doorgaan). Schiet weer met de Zapper en je gaat verder op het level waar je was.
  N.B. je kunt per spel maar twee keer doorgaan.

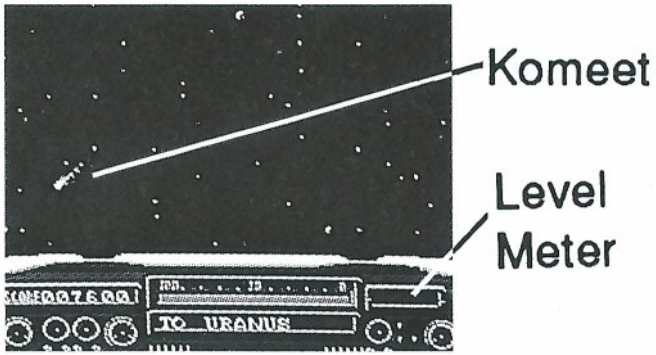
5. HOE SPEEL JE





* Je moet zoveel mogelijk vijandelijke schepen vernietigen en de raketten die zij schieten, tegenhouden.
* Je krijgt extra energie als je een vijandelijk schip neerschiet.
* Je verliest energie als je door een voorwerp geraakt wordt of als je schiet en mist.
* Als je al je energie kwijt bent, is het spel afgelopen.
* Als je veel vijandelijke schepen vernietigt en je energiemeter is 100 % gevuld, krijg je een Super Bom. Je ziet aan het teken links-onder of je een Super Bom hebt.Als je op het teken schiet, vernietigt de Super Bom alle vijanden op het scherm (Behalve de vijandelijke bazen aan het eind van elk level.

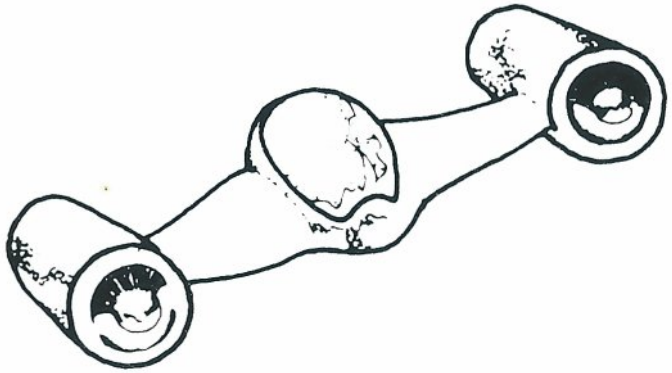




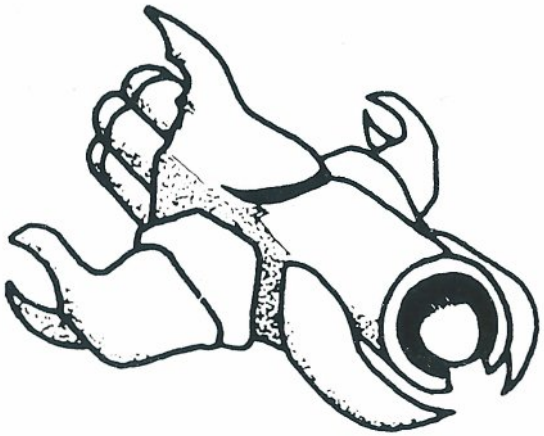
* Af en toe komt er een vriendelijk schip langs. Er verschijnt nu een «E» linksonder. Als je de E raakt, krijg je extra energie. Pas goed op dat je het vriendelijk schip niet raakt, anders verlies je energie.
* Als een komeet voorbij komt en je weet hem te raken krijg je een Bescherm Schild. Dit schild beschermt je tegen vijandelijke kogels. Je dashboard verandert van kleur na elk raak schot, en als je rood wordt kan je schild nog maar 1 raket tegenhouden.
* Onder in het scherm zie je je bestemming. Als je deze bent genaderd, zie je de vijandelijke baas. Je moet hem meerdere keren raken en sterker zijn dan de andere vijanden.
* De level meter laat zien hoeveel mineralen je hebt verzameld. Je kunt daaraan zien hoever je bent.

6. VIJANDEN, BAZEN EN ANDERE VOORWERPEN.

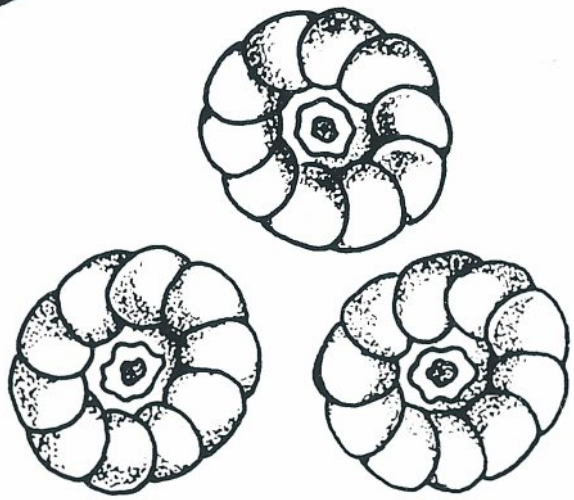
GEBIED 1



Zoomer



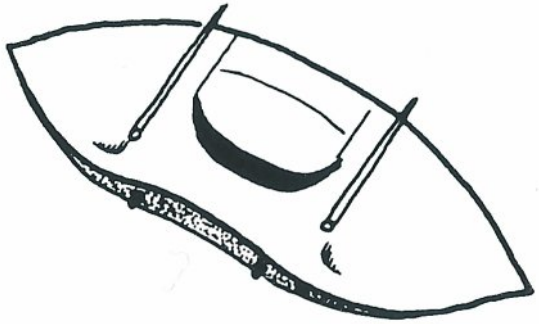
Piranha



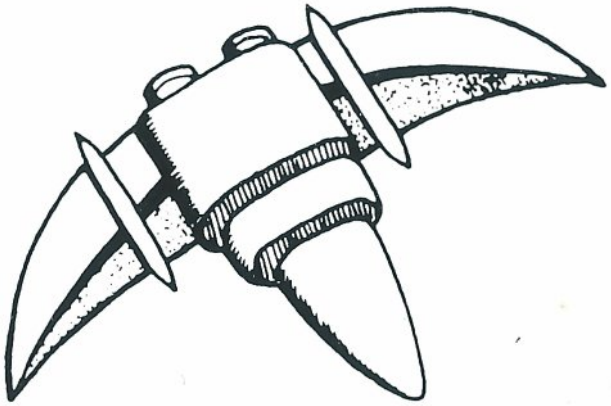
De Baas van het eerste gebied, Tri-opticon, is moeilijk te verslaan. De drie delen draaien als ze aanvallen.

TRI-OPTICON

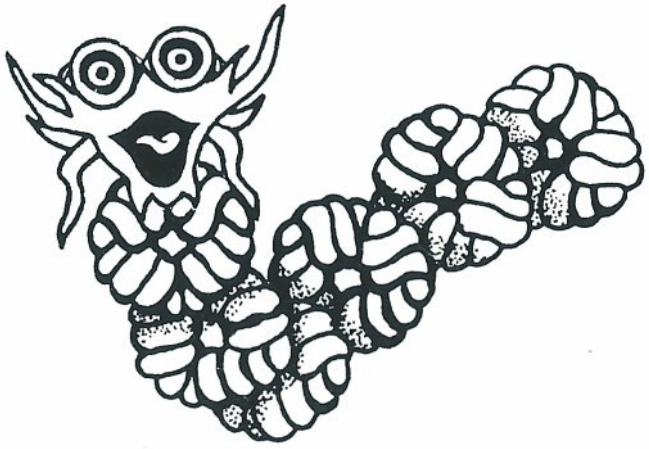
GEBIED 2



Manta



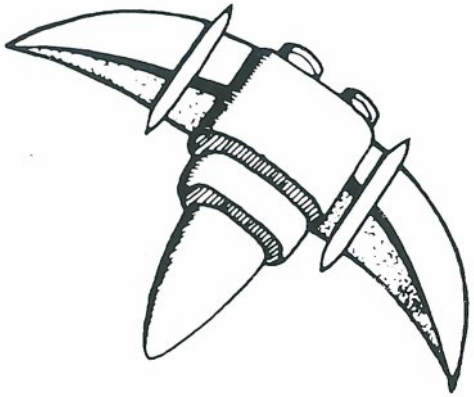
Triceptor



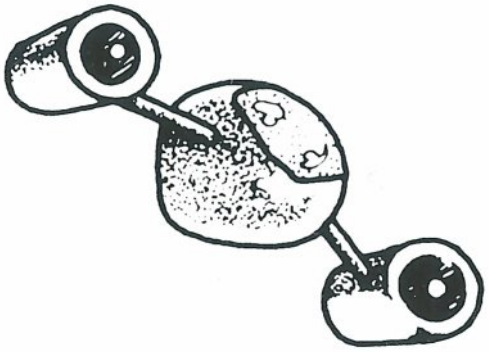
Zambuka zweeft als hij aanvalt. Zoek zijn zwakke plek om het te verslaan.

ZAMBUKA

GEBIED 3

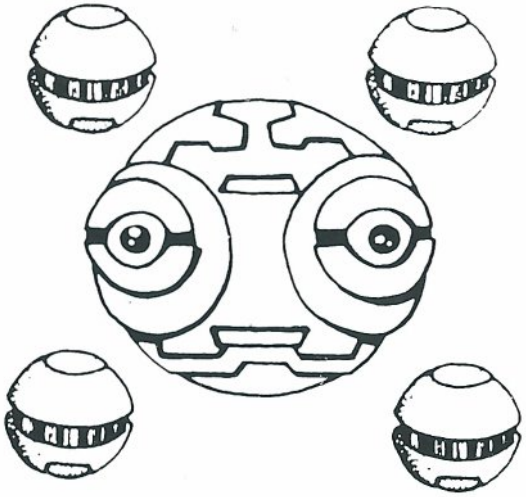


Crescent Vechter



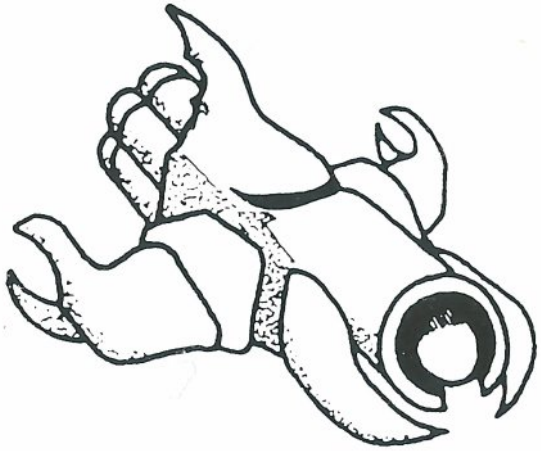
Zipper

Gyron is een grote robot verdedigingsdroite. Er zweven 4 mini-satalieten om hem heen.

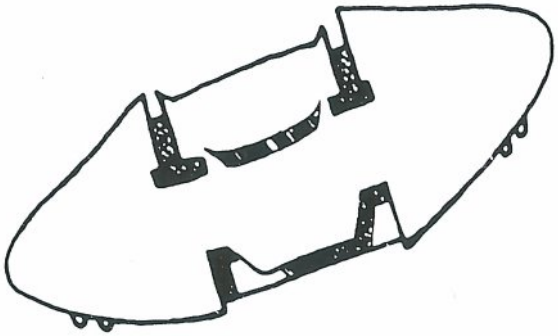


GYRON

GEBIED 4



Scrambler



Foiler

Er is weinig bekend over Nemesis. Hij is moeilijk te verslaan en hij is de leider van de Raggosians-verdedigingslegers.

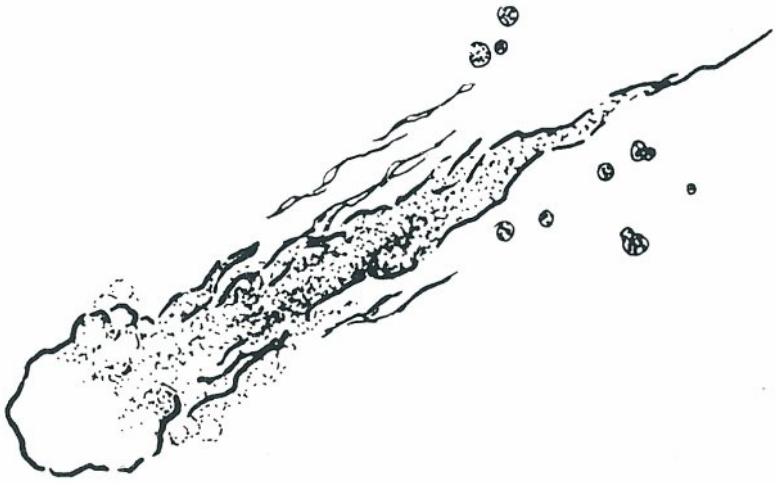
NEMESIS

ANDERE VOORWERPEN

Laser Bom

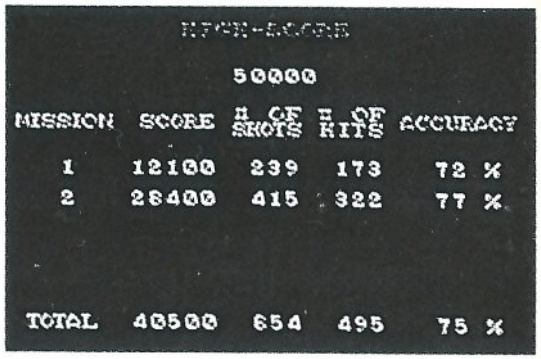
Hyper Raket

Astroide



Komeet

Aan het eind van elk level en aan het eind van het spel zie je een aantal cijfers. Hier kun je onder andere de score, het aantal schoten, het aantal geraakte schoten en een nauwkeurigheids-percentage per level van het hele spel aflezen. Je ziet ook de hoogste score (N.N. De hoogste score verdwijnt als je het controldeck uitzet.)



SCORE

Scores worden alsvolgt berekend:

Vijandelijk schip ..... 100 punten x 1~3 level
Vijandige Baas ..... punten

SPELTIPS

* Kijk goed hoe alle vijanden bewegen. Als je het goed weet, kun je je erop voorbereiden.
* Schiet niet meer kogels dan nodig, want anders verlies je kostbare energie.
* Bewaar je Super Bom zolang mogelijk, totdat er genoeg vijanden op het scherm staan.

90 DAGEN GARANTIE
Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. (''BANDAI'') garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak (''Pak'') (met uitzondering van Game Pak Accessoires en Robot onderdelen) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo Service Monteur
Postbus 38
3620 AA Breukelen
Holland
Tel.:03462 - 65148

BANDAI B.V.
Attn. Nintendo Service Technique
B.P. 271
1020 Brussel
Belgique
Tel.:02-4798098

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u vantevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03462 - 65148 (Nederland), of 02 - 4798098 (Belgie).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

MEMO

Ce sceau officiel est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système de Jeu Nintendo.

Merci d'avoir choisi la cartouche de jeu To The Earth ™ pour le système de jeu Nintendo. Ce jeu nécessite le Pistolet à rayons Zapper™.

Histoire du jeu

Nous sommes en 2050. La Terre est victime d'une attaque bactériologique des impitoyables Raggosiens. La race humaine est menacée d'extinction. TA MISSION: Rejoindre la Terre à bord du vaisseau spatial Tempest pour livrer un agent antibactérien spécialement étudié pour neutraliser l'attaque des Raggosiens. Cette tâche sera ardue. Afin d'étudier efficacement l'agent antibactérien, tu dois te rendre sur Uranus, Saturne, Jupiter, en plus de la Terre, pour obtenir certains composants minéraux. Les Raggosiens feront tout pour t'empêcher d'arriver à destination. Tu dois sauver la Terre. BONNE CHANCE!

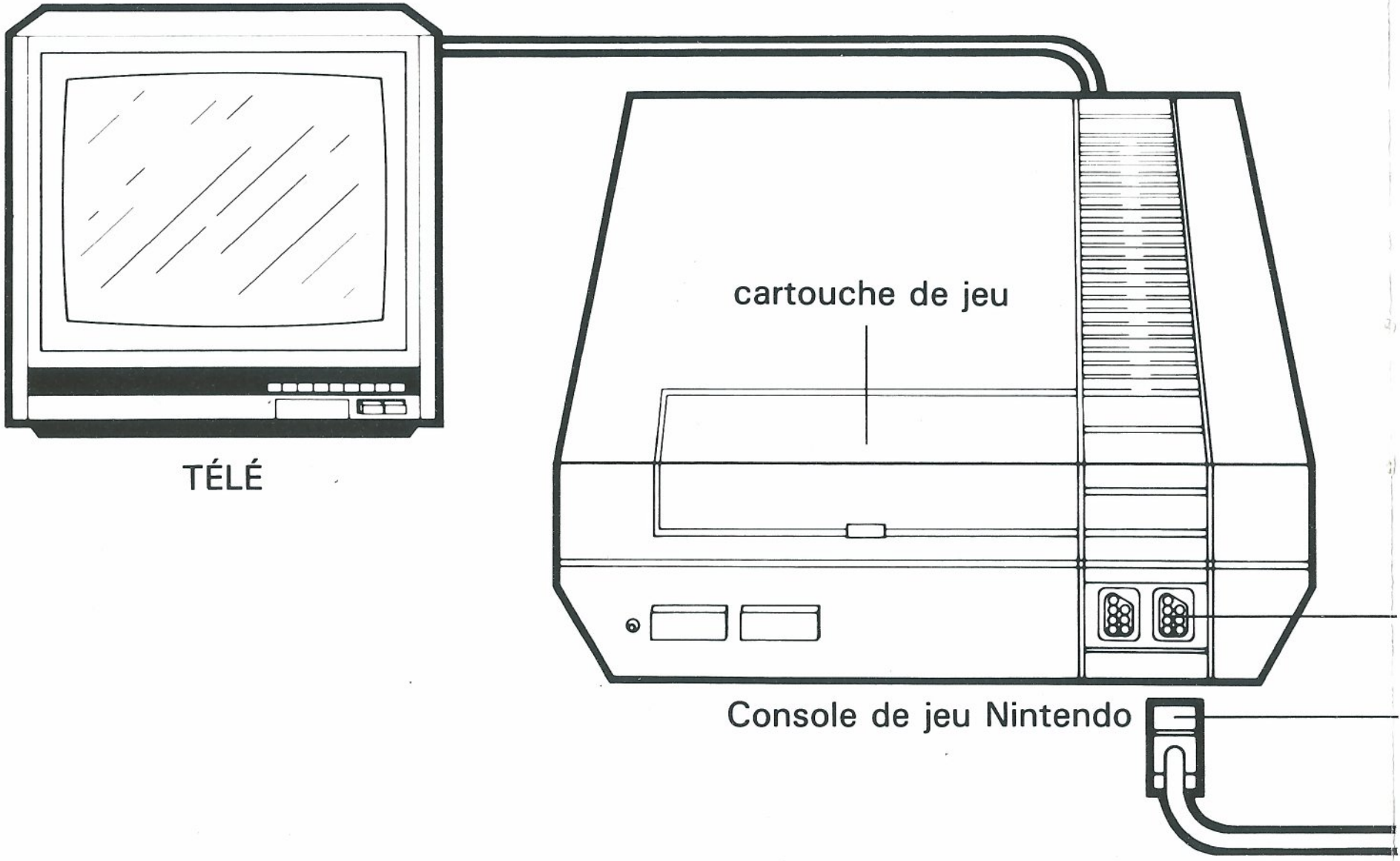
Veuillez lire ce mode d'emploi pour vous assurer d'une bonne utilisation de votre nouveau jeu, et conserver le manuel pour vous y référer ultérieurement.

1. ATTENTION

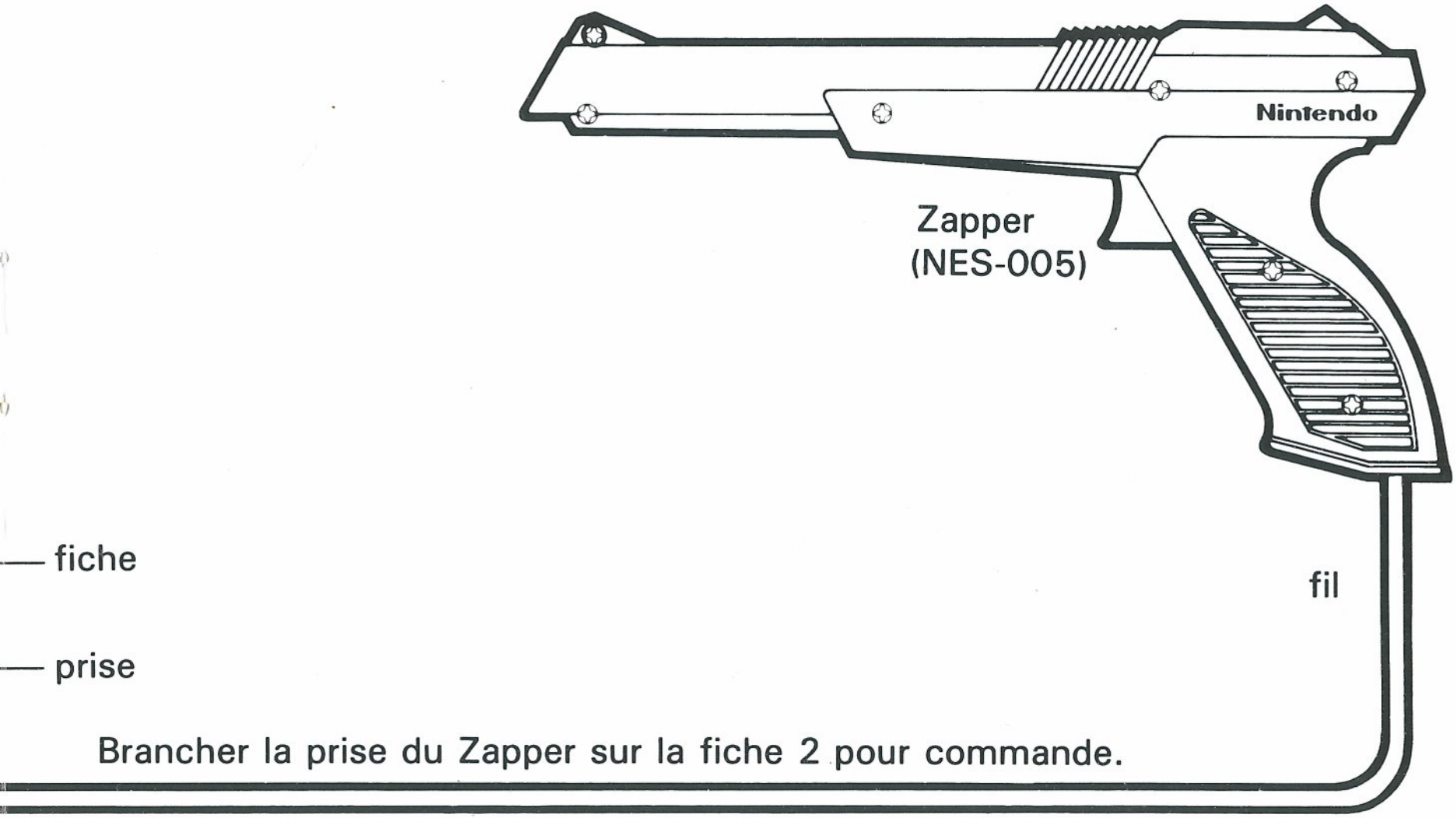
1) Cette cartouche de jeu est de haute précision. Elle ne doit pas être laissée dans des endroits à températures extrêmes. Éviter de la cogner, de la laisser tomber. Ne pas la démonter.
2) Éviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir.
3) Ne pas nettoyer avec du benzène, du diluant de peinture, de l'alcool ou tout autre solvant de la sorte.

©1989 Nintendo

2. BRANCHEMENT DU ZAPPER AU SYSTÈME DE



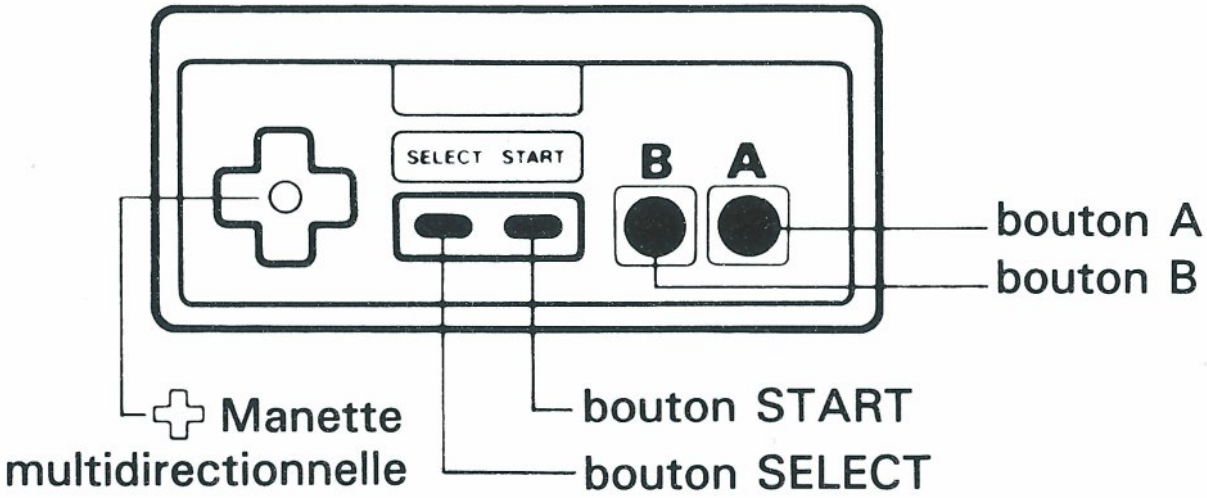
JEU NINTENDO



Brancher la prise du Zapper sur la fiche 2 pour commande.

3. DESCRIPTION ET FONCTIONNEMENT DE LA MANETTE

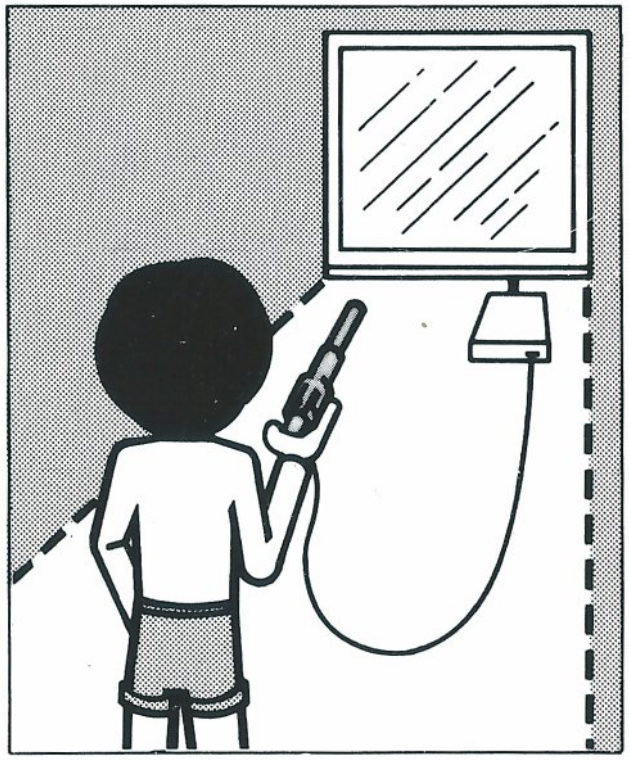
Manette 1



Manette 1 — Le bouton START permet de faire une pause au cours de la partie. Le pistolet Zapper branché sur la fiche 2 pour commande est utilisé pour commencer la partie et pour tirer sur les vaisseaux ennemis.

Pause: Si tu veux faire une pause au cours de la partie, appuie sur le bouton START de la manette. Appuie à nouveau sur le bouton START pour reprendre la partie.

4. FONCTIONNEMENT DU ZAPPER



Distance de tir : Environ 2m

* La distance de tir varie légèrement en fonction du format du téléviseur.

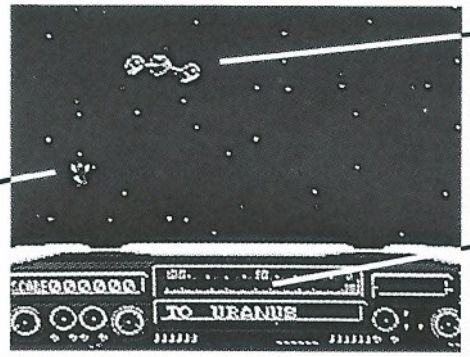
Ajustement de l'écran du téléviseur

* Pour ce jeu, le contraste et la clarté de l'écran du téléviseur doivent être ajustés de façon appropriée, sinon, certains tirs pourraient ne pas frapper la cible.

Commencement / continuation de la partie

* Appuie sur la gachette du Zapper pour commencer la partie. Quand tu perds toute ton énergie, le mot ''CONTINUE'' apparaît à l'écran. Appuie sur la gachette du Zapper et la partie recommencera au début du niveau où te situais au moment où tu as perdu toute ton énergie.
  Note: l'option ''CONTINUE'' ne sera accessible que deux fois par partie.

5. DÉROULEMENT DU JEU

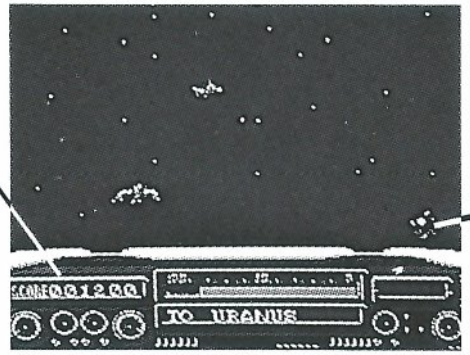


VAISSEAU ENNEMI

MISSILE

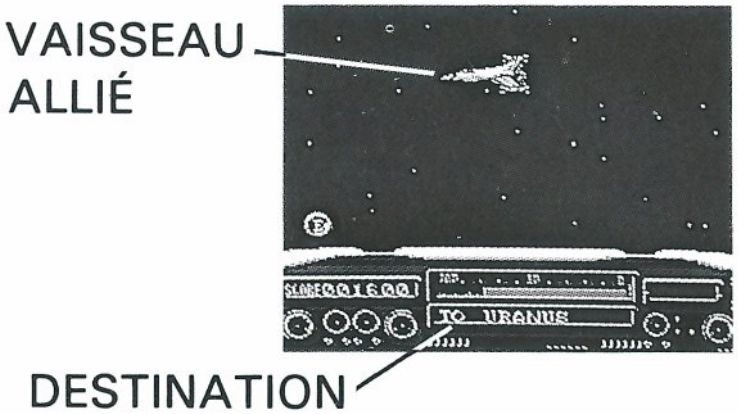
COMPTEUR D'ÉNERGIE

MARQUE



INDICATEUR DE BOMBE D'URGENCE

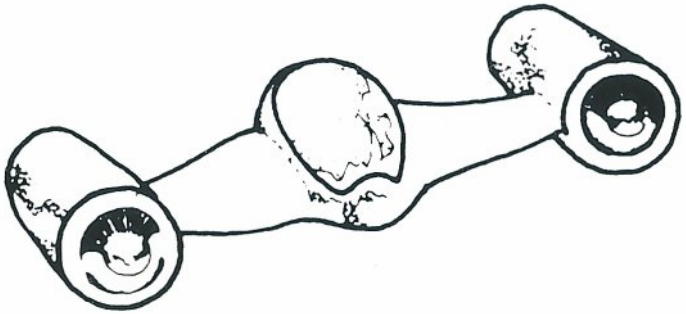
* Ton objectif est de détruire autant de vaisseaux ennemis que possible et de détruire les missiles qu'ils te lancent.
* Tu obtiens de l'énergie supplémentaire quand tu abats un vaisseau ennemi.
* Tu perds de l'énergie quand tu es touché(e) par un objet et quand tu tires dans le vide.
* Si tu perds toute ton énergie, la partie se termine.
* Si tu abats assez de vaisseaux ennemis en ligne quand ton niveau d'énergie est à 100%, tu sera récompensé(e) par une bombe d'urgence, dont l'indicateur apparaîtra au coin inférieur droit de l'écran. En tirant sur l'indicateur avec le Zapper, la bombe d'urgence détruira tous les ennemis à l'écran (à l'exception des chefs des ennemis qui apparaissent à la fin des niveaux).



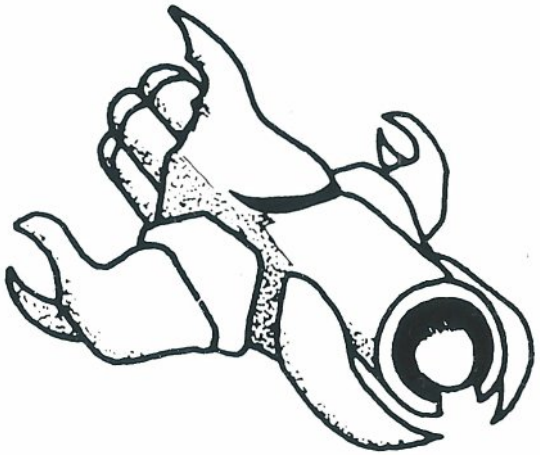
* A l'occasion, un vaisseau allié traversera l'écran et la lettre ''E'' apparaîtra au coin inférieur gauche de l'écran. Si tu tires rapidement sur le ''E'' ton énergie sera augmentée. Fais attention de ne pas tirer sur le vaisseau allié ou tu perdras toute ton énergie.
* Quand une comète apparaît, tire dessus et tu seras récompensé(e) par une barrière de protection. Cette barrière de protection te protègera de quelques tirs ennemis. Ton tableau de bord change de couleur chaque fois que tu es touché(e). Quand il devient rouge, cela signifie que ta barrière de protection ne te protégera plus que pour un dernier tir.
* Ta destination est écrite au bas de l'écran. Quand tu atteindras ta destination, tu affronteras les chefs des ennemis. Les chefs des ennemis doivent être touchés plusieurs fois avant d'être détruits. Ils sont beaucoup plus difficiles à abattre que les ennemis ordinaires.
* L'indicateur de niveau indique combien de minéraux spéciaux tu as obtenu. Cet indicateur peut aussi servir à indiquer combien de niveaux tu as complété.

6. Ennemis, chefs, et autres objets.

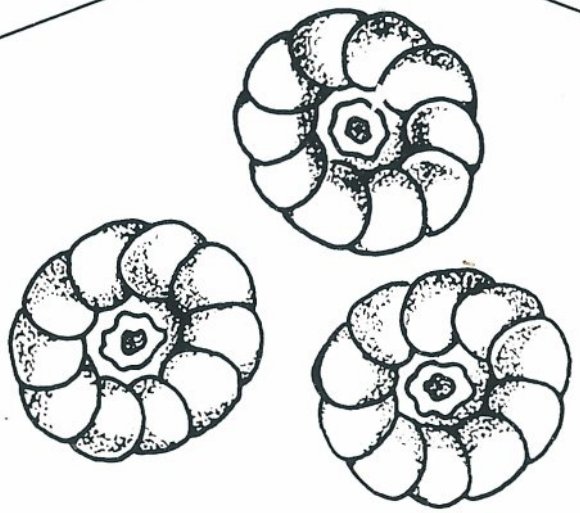
Niveau 1



ZOOMER



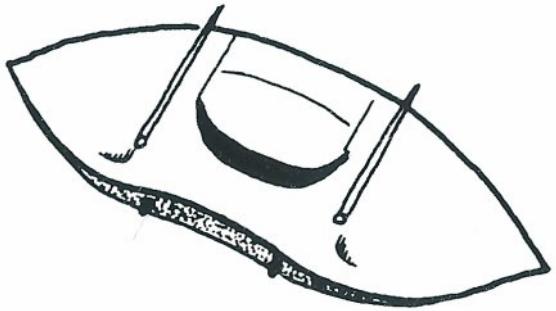
PIRANHA



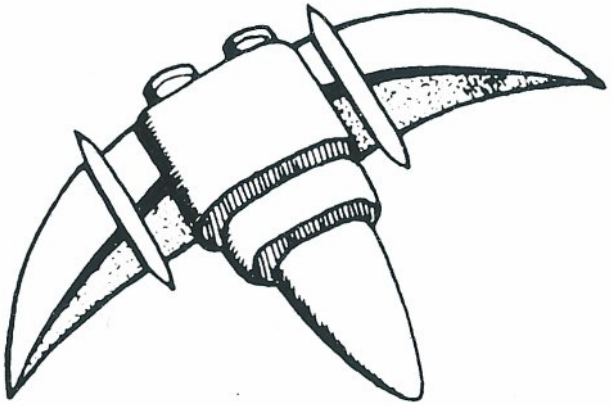
Le chef du premier niveau, le tri-opticons, te donnera bien du mal. Ses trois segments tournent en attaquant.

TRI-OPTICON

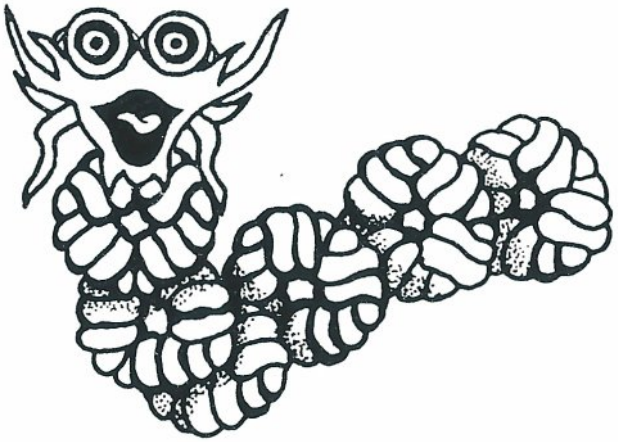
Niveau 2



MANTA



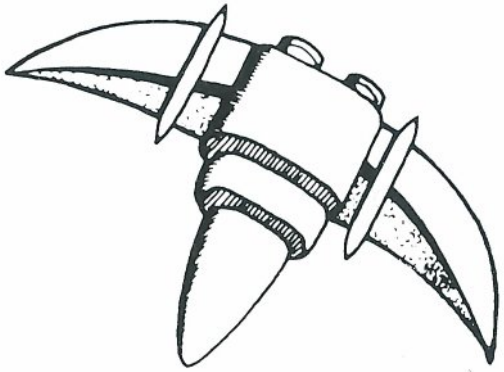
TRICEPTOR



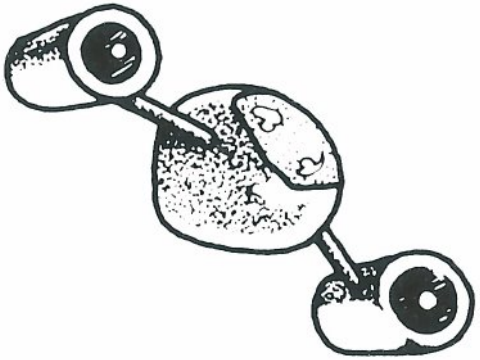
Zambuca tourbillonne en attaquant. Il a un point faible que tu dois découvrir afin de pouvoir le détruire.

ZAMBUCA

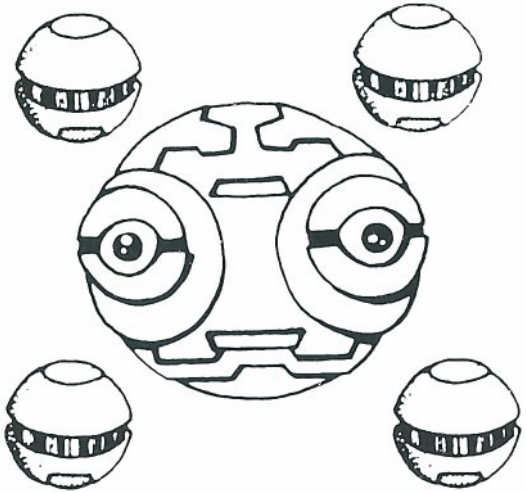
Niveau 3



CROISSANT D'ATTAQUE

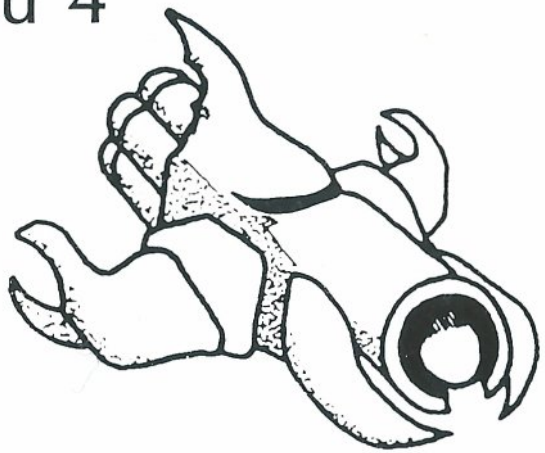


ZIPPER

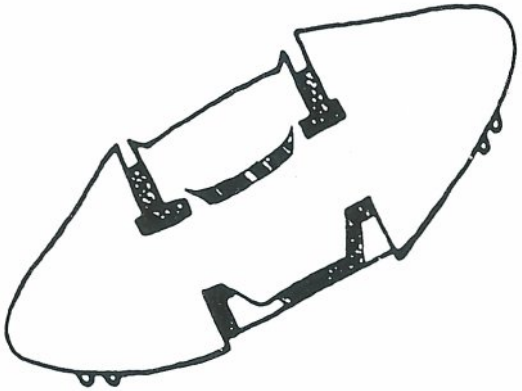


Gyron est un robot de défense géant. Ses quatre mini satellites décrivent leur orbite autour de lui.

Niveau 4



BROUILLEUR



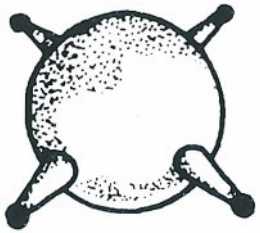
DÉJOUEUR

On ne sait pas grand chose de Nemesis. Il est bien protégé et difficile à abattre puisqu'il est à la tête des forces protectrices des Raggosiens.

NEMESIS

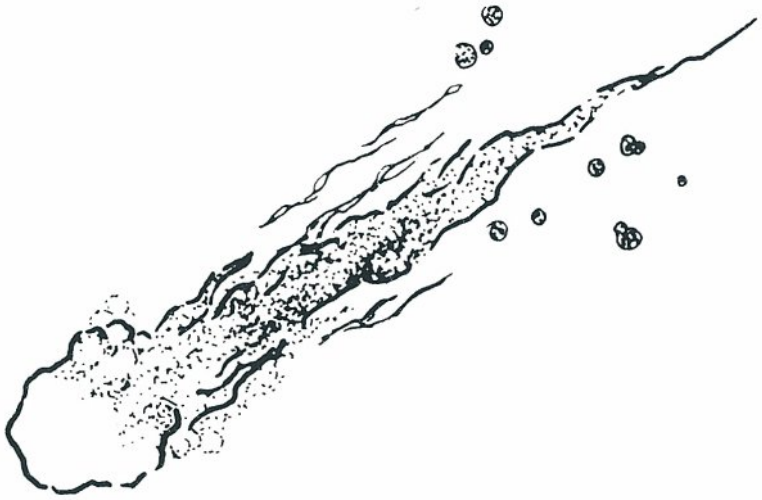
AUTRES OBJETS

BOMBE AU LAZER



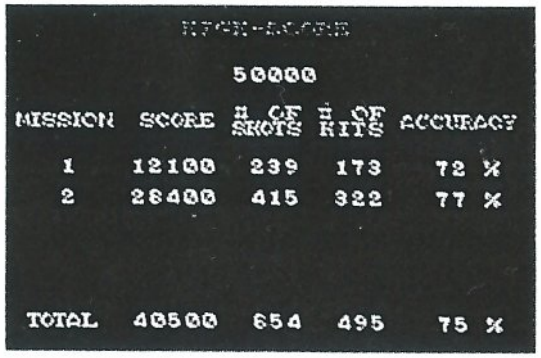
HYPER MISSILE

ASTÉROIDE



COMÈTE

À la fin de chaque niveau et de la partie, un écran de score apparaît. Cet écran montre les points, le nombre de tirs portés, le nombre de tirs réussis et le pourcentage de réussite pour chaque niveau et pour toute la partie. Ton meilleur score est aussi affiché. (Note: Ce dernier est effacé quand l'alimentation est coupée (OFF).)



POINTS

Les points sont attribués comme suit:

vaisseau ennemi..... 100 points × 1 ~ 3 niveau
chef des ennemis..... ??? points

TRUCS POUR MIEUX JOUER

* Apprends les trajets que les ennemis parcourent lorsqu'ils attaquent. Si tu les connais bien, tu peux prédire leurs déplacements.
* Pour éviter de perdre inutilement de l'énergie, ne tire que lorsque c'est nécessaire.
* Garde tes bombes d'urgence pour les attaques massives d'ennemis.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B. V. (''BANDAI'') garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK (''Cartouche'') (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'éxécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparait durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B. V.
Attention: Nintendo Service Technique
B.P.271-1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service Technique au no. 02/479.80.98 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cassette ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16(1) 34 64 77 55.

Nintendo®

BAN DAI

DISTRIBUTED BY BANDAI
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUÉ PAR BANDAI
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

Printed in Japan
Imprimé au Japon